

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

AGB-ANAJ-JPN



medarot nabi

k a b u t o

【メダロット・ナビ】 カブト取扱説明書



このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「メダロット・ナビ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」

をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態で使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中このような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異様に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応





Contents
Prologue

CONTENTS

プロローグ	3
登場人物紹介	4
操作方法	7
メダロットの仕組み	8
ゲームの開始	10
基本的なゲームの進行	11
メインメニュー	12
メダロット	13
仲間配置	16
メダロット生産	19
ロボトル(戦闘)	20
ロボトル実践知識	30
通信によるトレーニング・対戦	34



プロローグ

遠くない未来のお話……。人類は、“メダロット”と呼ばれるお友達ロボットと共に、喜怒哀楽に富んだ平和な生活を営んでいました……。一方、そのメダロット向土で戦い、勝ち負けを競うバトル“ロボトル”が流行しており、皆がその戦前を競い合っています。ロボトルに勝つと相手からメダロットのパーツをもらえる、それがこのバトルのルールなのです。



……主人公カスミは善良な中学生。メダロットが大好きなこの少年は、おさななじみのヒヨリや青空中学校のクラスメイトと共に、日々入並みに学生生活を過ごしていました……。ある日カスミは、心に呼びかける“声”に導かれ、今は使われていない旧校舎へと足を踏み入れます。その“声”、そしてその旧校舎での出来事は、カスミにとっての人生の転機……。一躍世間から脚光を浴びることとなったカスミ……。そこから、まだ見ぬ大きな経緯が始まっていくのです……。



登場人物紹介

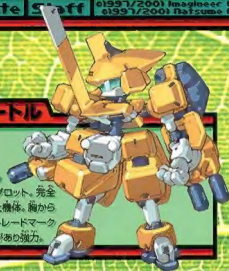
カスミ

メダロット大好き。正義感が強く、お人良しな性格から、誰とでもすぐ友達になることができる。おさななじみのヒヨリには頭が上からない……。

グランビートル



主人公機カブト型メダロット。完全に射撃角に特化された機体。胸から飛び出た長い銃身がトレードマークの頭パーツは貫通力があり強力。



ニワカ

カスミのクラスの学級委員長。娘坊漢く、何かというと仕切りのたがるので、クラスのみんなから離れている。

マダツ

常にメダロットランキング1位をキープしている驚異のメダロッター。甘いマスクでロボトルに興味がない女の子達をも魅了している。

ローズハット

バラ型メダロット。マスターのニワカ同様、トップをしかけたり、相手を妨害するお邪魔系メダロット。



ブレザーメイツ

愛らしいブレザー型メダロット。マスターのヒヨリの性格とは真なり(?)、味方を回復する癒し系メダロット。



ヒヨリ

主人公カスミとおさななじみの女の子。行動力があり、カスミを引っ張っていく姉御的な面が強い。他の人がいると胸をかぶっておとなしいが、カスミと二人で話す時は毒舌が身える。道楽が好き。

アッシュトン

灰狼型メダロット。マスター同様クールなルックス。右腕に射撃、左腕に格闘の両能力を兼ね備えた万能型。





Characters Operate

ソーナンス

フブキ

深くかぶった帽子とめがねがトレードマーク。クールな性格で、どこかミステリアスな雰囲気を持つ。ソーナンスのリーダー。

トレミー

テントウムシ型メダロット。スコープの役自をする臓パーツにより、的確な射撃攻撃を行っている。



ゴウセツ

ゴツイ体格の熱血漢だが、イマイチ頭の回転が良くない。ミソレと二人でよく主人公の邪魔をしている。関西弁。

バクスチャック

カメムシ型メダロット。装甲が分厚い上に、強力なビーム攻撃を放つ。ただし、攻撃の命中率はやや低め。



ミソレ

右手の扇子がトレードマーク。いつもゴウセツと一緒にいて、お嬢さま。口癖は「～でやんす!」

シックルカッター

カマキリ型メダロット。両腕のカマで相手を切りつけ、さらに追加効果として相手の行動成功率を下げている。



操作方法

ジョイボタン

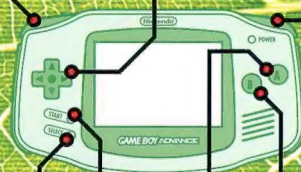
プレイヤーキャラの移動中に押しつづけるとダッシュ(高速歩行)することができます。

十字ボタン

プレイヤーキャラの移動、各種コマンド選択時のカーソル移動に使用します。

Rボタン

戦闘中、行動の対象となる相手へのカーソルジャンプに使用します。



スタートボタン

戦闘の開始に使用します。

Bボタン

各コマンドのキャンセル。マップ・移動画面ではメインメニューを開きます。

ヒレグトボタン

名前入力画面でひらがな・カタカナの切り替え、パーツ画面のページ切り替え、メダロット、メダルの並べ替えに使用します。また戦闘中にメダフォース選択ウインドウを表示します。

Aボタン

選んでいる項目の決定。移動画面では人物との会話や、目の前のものを調べる時に使用します。またメッセージ表示中、画面右下に送るマーク「□」が表示された時、次のページを表示させます。

152

またメダルはレベルが上がっていくと、「メダフォース」という特殊な力を身につけていきます。メダルによって覚えるメダフォースは異なります。(メダフォース⇒15ページ)

メダロットは、頭・右腕・左腕・脚部の4つのパーツに分かれています。戦艦でのメダロットの行動(射撃・格闘・防御等々)は、このパーツによって決まります。パーツは大きく分けると男型用パーツと女型用パーツの2種類がありますが、それぞれに多彩な能力に分かれ、非常に多くの種類が揃っています。





Game start
Basic play

ゲームの開始

ゲームボーイアドバンス本体に「メダロット・ナビ」のカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。オープニングデモの後に、タイトル画面が表示されます（オープニングデモはAボタンでスキップできます）。タイトル画面でスタートボタンを押すと、タイトルメニュー画面に移り、「つづきから」「はじめから」「設定」の項目が表示されます。



はじめるから

■つづきから:

セーブしてあるゲームの続きから遊ぶことができます（※セーブデータがある場合しか表示されません）。

■はじめから:

ゲームをはじめから遊ぶ前に選べます。

■設定:

ゲーム中の2種類の設定を変更することができます。

制限時間: 戦いの判定（⇒20ページ）

までの制限時間を3段階で変更することができます。

戦闘BGM: 戦闘中に流れるBGMを3種類の中から選択することができます。

OPTION

制限時間

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

制限時間 戦いの判定

基本的なゲームの進め方

「メダロット・ナビ」は、「ブロック」と呼ばれる様々なステージを制覇していくミッションクリア系シミュレーションRPGです。様々な仲間と出会い、その仲間達と共にロボトル（戦艦）を行い、さすに待ち受ける敵に挑んでいきます。基本的なゲームの進め方として、まず全体マップから、入るブロックを選択します。各ブロック内でのシナリオ（及びロボトルに勝利）をクリアすれば、そのブロック制覇（クリア）となります（クリアされたブロックは全体マップ上で、赤い輪から緑の輪の表示に切り替わります）。ロボトルに敗戦するとゲームオーバーとなり、セーブしたポイントからやり直しとなります。また一度制覇したブロックには、仲間を配置して、敵に再度奪われないように守る必要があります（仲間配置⇒18ページ）。

ブロックがツリー状に連なった全体マップや様々な地形や敵士のフィールドマップ。



オレンジ色の制覇装置に触れ、緑色に点灯できればブロック制覇（クリア）。



ストーリーの序盤及び後半のルールはこの限りではありませんので、シナリオに従ってください。

「はじめから」でゲームを始めると、シデン（⇒4ページ）登場イベントの後に、主人公がメダロット（グリフォン型メダロット・イーストメダル）を手に入れ、自分の名前・メダロットの名前を入力します。名前入力画面ではセレクトボタンを押すことで「カタカナやひらがな」の切り替えを行うことができます。なお主人公「グランビートル」⇒5ページ）は後程冒険のどこかで入手できますので、お楽しみにして下さい。

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

名前を入力してください。入力欄

Main menu
Medarotch

Medarot

メインメニュー

ゲーム中、全体マップもしくは移動画面でBボタンを押すとメインメニューが開きます。メインメニューでは、「メダロット」、「仲間配置」、「メダロット生産」、「ステータス」、「セーブ」の5つのコマンドを選ぶことができます(これらが実行できない場所では、いずれかがメニューに表示されない場合があります)。

メダロット

現在持っているメダロットのパーツ・メダル情報を見たり、その組み換えを行うことができます。

仲間配置

仲間にしたキャラクターをブロックに配置することができます(仲間配置⇒18ページ)。

メダロット生産

冒険中には新規にメダロットを開発することができるブロックが存在します。そのブロックでのメダロットの生産状況を確認することができます(メダロット生産⇒19ページ)。

「メダロット」とは、マスター(メダロット所持者)がメダロットに対して指示を与えるために必要な腕時計です。この「メダロット」を選択すると、さらに「メダロット」、「メダル」、「パーツ」の3つのコマンドが表示されます。

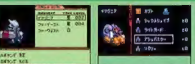


メダロット

メダロットにメダルやパーツを装着・組換えをすることができます。

メダロットの組み立て方

- 1 「メダロットセレクト」画面でメダル・パーツを装着したいテンプレートを選択します。
- 2 次のメダロット詳細画面で装着したいメダル・パーツの部分にカーソルを合わせ、十字ボタンの左右でメダル・パーツを選びます。
- 3 選択中にAボタンを押すと、メダルやパーツの詳しい情報を見ることができます。

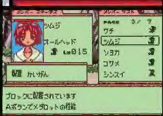


パーツ各属性の傾向 (基本設定)

- 特殊能力: 回数に制限があるが、能力が高い傾向がある。
- 重: 軽装備: 命中率は高いが、威力が低い傾向がある。使用後の防衛能力は高い。
- 左: 重装備: 消費エネルギーが大きい。威力は高い傾向がある。使用後の防衛能力は低い。
- 脚: 移動+基本能力: 全ての能力の基本能力に影響。また移動タイプを決定する。

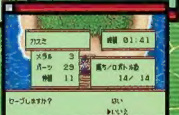
ステータス

仲間にしたキャラクターの所持メダロット詳細データや配置ブロックを確認することができます。



セーブ

プレイデータのセーブを行います。



メイン1

メダルとパーツの相性がよければ、パーツの右側にOが表示され、さらに右に表示される数値の合計がボーナスとしてパラメータに反映し、行動の成功率や回避率などがアップします。

メイン2

メダロット詳細画面でスタートボタンを押していくと、型式番号が並び、なつてくる4(パーツ)「真正パーツ」と並びます。で構成されたメダロットを次に表示します。真正パーツによるメダロット(真正メダロット)がメダラチェンジ可能な場合、セレクトボタンを押すことで変身中の状態を確認できます。(メダラチェンジ⇒29ページ)



メイン3

装備パーツをつけることによって、メダロットの移動タイプが変化します。メダロットの移動タイプは「飛行型」「歩行型」「多脚型」「三脚型」「前脚型」「後脚型」「腕型」の7種類で、それぞれ特性があります。また、得意な戦闘フィールドも異なりますので、適宜に応じて使い分けていきましょう。(得意と苦手⇒30ページ)

戦闘がいつ始まってもいいように、セーブはこまめに行いましょう。





Member composition Medarot production

一度制御したブロックは、敵に再度奪われないように守っておく必要があります。「仲間配置」では、仲間になったキャラクターをブロックに配置し、防衛体制を敷くことができます。



まず配置するブロックを選択(まだ制御をしていないブロック(赤い輪が表示されているブロック)には配置をすることはできません)し、仲間(メンバーリスト)から、配置するキャラクターを選択します。スタートボタンを押して決定となります。

メダロットの特性

- 1 選択したメンバーはブロックデータ欄に表示されますが、この時仲間のメダロットの移動タイプとその右にブロック地形との相性(○、△、×)が表示されます。この相性が良いほど、ブロックが敵に奪われにくくなります。
- 2 配置する仲間の人数が多いほど、また仲間のメダロットのレベルが高いほど、ブロックが奪われにくくなります(仲間のメダロットのレベルはメインメニューの「ステータス」で確認をすることができます)。
- 3 配置した仲間のメダロットは経験値を獲得していくことができます。通常はロボトルに出場させないと経験値を得ることができませんので、自前のロボトルに出場させない仲間はできるだけブロックに配置するようにしましょう。逆に配置している仲間はロボトルに出場させることができますので、次のロボトルに必要な仲間であるかをよく見極めましょう。



メダロット生産

冒険中には新規にメダロットを開発することができるブロックが存在します。「メダロット生産」を選択後、各ブロックにカーソルを合わせると、開発可能なブロックには「ブロックデータ」に開発されるメダロットの名称が表示してあります。また、そこでAボタンを押すとそのメダロットのグラフィック・パーツ名が表示されます。



まずメダロット生産を行うには、開発可能なブロックに開発メンバーとして仲間配置をする必要があります。仲間配置後、進行度(%)がアップしていき、100%になるとそのメダロットを獲得することができます(仲間に手渡される場合もあります)。またこの「メダロット生産」を選択すればいつでも、メダロット生産の進行度を確認することができます。

メダロット生産のアドバイス

開発を行っているブロックが敵に奪われてしまった場合、進行度は0%に戻ってしまいます。開発中のブロックには特に注意して仲間配置を行いましょ。



Basic rule Preparation

1 ロボトル (概要)

メダロットでは戦艦のことを「ロボトル」と呼びます。以下はそのロボトルのルール5つ案です。

2 ロボトルの基本ルール

プレイヤー、敵ともにメダロットを5体までロボトルに参加させることができます。

メダロットは頭・ハーツが壊されてしまうと、右腕・左腕・脚部の各パーツの装甲 (HP) が残っていても、機能が停止してしまいます。

ロボトルはチーム戦で行われるため、相手のリーダー (「L」と表示されたメダロット) を先に機能停止させたチームが勝利となります。

ロボトルには制限時間があり、制限時間になるとレフェリーの公正な判定により勝敗が決定します。制限時間の満了はタイトルメニューの「設定」で変更することができます (設定⇒10ページ)。

ロボトルに勝利すると相手のパーツを1つもらうことができます。反則に敗戦するとゲームオーバーです。

それぞれのパーツの装甲 (HP) は1回のロボトルが終了すると、自動的に最大まで回復します。

3 ロボトルの準備

ゲーム中、ロボトルへ突入すると、はじめに「敵・フィールド」画面が表示されます。この画面では「フィールド」・「敵チームのリーダーとセリフ及びパートナーメダロット」・「敵チームの出場者及びそのメダロットの脚部タイプ」が表示されます。Aボタンを押すと「メダロットセレクト」画面に移ります。

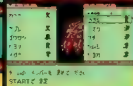


まず、主人公のメダロットを選択します。ロボトルは主人公のメダロット (リーダー) が敵選されてしまうとその時点で負けになってしまうので、慎重に選びましょう。

仲間の中からチームに参加させる残りの4人を選択しましょう (主人公1人だけでもロボトルをすることができます。また状況によって、戦艦に出場させる人数が限られることがあります)。

メダロット名	HP	MP	経験値
ロボトル・1	100	10	100
ロボトル・2	100	10	100
ロボトル・3	100	10	100
ロボトル・4	100	10	100

スタートボタンを押すとロボトル画面へと移行します。



4 ロボトルの進行

ロボトルへ突入した直後はメダロットのメダルやパーツをつけかえたり、出場させる仲間を変更したりすることはできません (また配置している仲間はロボトルに出場させることができません)。いつロボトルへ突入してもしない限り、メダロットの装備や仲間は変えられません。

冒険の途中で、「ロッツボール」と呼ばれるAI (人工知能) 及びメダロッツを搭載したメダロット自動操作マシンを手に入れます。ロッツボールを手に入れば、ロッツボールを仲間として戦艦に出場させることができます。ただし、ロッツボールのメダロットはプレイヤーが操作をすることができません (常に「AUTO」⇒26ページ) となりますが、事前にローテーション⇒15ページ) の設定は行うことができます。またプレイヤー及びロッツボールの使用するメダロットは、戦艦内の「メダロットセレクト」画面でAボタンを押してメダロット名を選択して「OK」を押すことで入れ替えることができます。



About the robottle screen

メダロット

メダロットの名前

AP

移動消費AP+行動消費AP/
各ターン初めに得られるAP

メダフォース

現在貯まっているメダフォース量

パーツ

選択しているパーツ
部位表示

パーツ

選択しているパーツ名

メダロット

変形内容の表示（変形できる場合のみ表示）
[S] シフト変形 [P] パワー変形
変形不可能な状態の場合は、各々のマークがグレーで表示されます。

パーツ

選択しているパーツの特性内容

マスのことを「グリッド」と呼びます

ロボトル画面説明

PL グランヒートル

AP 9/24
MF 30

サブウェポン

ライフル

行動 うち

AP 9

パーツ

選択しているパーツの行動内容

ロボトルAP

選択しているパーツを
使用するに必要なAP量

フィールド

9×9グリッドの戦闘フィールド

ジェネレータ

APを増幅する特殊な
地形（ジェネレータ→
26ページ）

フィールド

フィールド全体にか
かっている地形効果

地形

選択しているグリッ
ドの地形の種類

メダロット

メダロットと地形との
相性が表示

選択しているメダロットの対戦相手

パーツ画面表示

そうび
フィールド
味方1体
味方全体
敵1体
敵全体
味方・敵1体
味方・敵全体

戦闘画面表示

使用せずに装備しているだけで能力を発揮
フィールドの症状
射程範囲内のメダロット味方単体
射程範囲内のメダロット味方全体
射程範囲内のメダロット敵方単体
射程範囲内のメダロット敵方全体
射程範囲内のメダロット敵味方両方単体
射程範囲内のメダロット敵味方両方全体

使用せずに装備しているだけで能力を発揮
フィールドの症状
射程範囲内のメダロット味方単体
射程範囲内のメダロット味方全体
射程範囲内のメダロット敵方単体
射程範囲内のメダロット敵方全体
射程範囲内のメダロット敵味方両方単体
射程範囲内のメダロット敵味方両方全体





ロボトル手順 (基本操作)

「戦闘開始」を選択、もしくはSTARTボタンを押すと、戦闘が開始されます。その前に、各メダロットを選択すると、そのメダロットのステータスを確認したり、操作を【MAN(マニュアル)】や【AUTO(オート)】に切り替え及びローテーションの変更をすることができます。

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

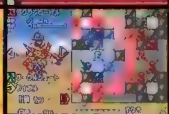
メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

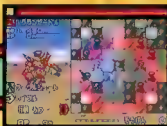
メダロットのステータスを確認する

メダロットのステータスを確認する

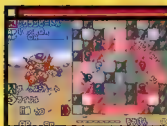
操作をするメダロットが拡大表示(行動パーツ選択画面)され、使用したいパーツを十字ボタンで選択します。この時、移動可能範囲が「青色」のマス目として表示されます。



次に移動フェイズとなり、移動先グリッドを選択します。



9×9のグリッド上に、自チームのメダロット(左側:青)・敵チームのメダロット(右側:赤)が表示され、ターン制によりチーム戦を行っていきます(ターン初めに、まず全メダロットに対してAPチャージが行われます)。



射程範囲内(マップ上の赤い部分)の目標相手を選択・決定し、行動を実行します。

上記2〜5を繰り返し、相手のリーダー(「L」と表示されている機体)を破壊すると勝利となります。



Basic Knowledge

ロボトル基礎用語

AP(アクションポイント)

毎ターンの移動や攻撃毎に左上に表示されている「AP」というポイントを消費します。各ターン初めに得られるAPの範囲内で1回の移動・行動を行うことができます。1回の行動で消費しきれなかった(余った)APはメダフォースとして蓄積されることになります。

AUTO(オート)

コンピュータに自動で戦闘をさせます。あらかじめ「ローアーション」(⇒15ページ)で行動を指示しておけば、コンピュータはその命令通りに動きますが、状況に応じて、セットされている内容が無敵であると判断した場合には自分で考えて別の行動をとるようになっています。「AUTO」状態を解除するには、コマンド画面が開くまでBボタンを押し続けます。

ジェネレータ

各チームの斜め後ろにジェネレータと呼ばれるAP供給クリッドがあり、その上に乗ることでAPボーナスを獲得することができます。そのメダロットがターン初めに得るAPの値が増加します。敵チームの後方のジェネレータに乗ると敵チーム全メダロットがターン初めに得るAPの値が減少しますので、うまく利用しましょう。

ロボトル基礎知識

ロボトルは単独に射撃や格闘を行うだけでは極めることはできません。メダロットは大きく分けて下の10種類の行動を行うことができます。5体のメダロット各々の役割分担を決め、チームワークを活かしましょう。

近づく

行動の種類(基本説明)

基本的な格闘攻撃。近くの範囲の敵に攻撃できる。

近づく+8

強力で貫通力がある格闘攻撃。近くの範囲の敵に攻撃できる。

近づく+5

基本的な射撃攻撃。離れた敵に攻撃できる。

近づく+3

強力な射撃攻撃。離れた敵に攻撃できる。

近づく+1

自チームのメダロットへのダメージを防ぐ。

近づく+2

相手の行動。反して自動的に起動するトリップを設定する。

近づく+4

ダメージを受けたハートンを回復させる。

近づく+6

その他の様々な特殊攻撃を行う。

近づく+7

味方に有利になるプラス効果を与える。

近づく+9

敵に不利になるマイナス効果を与える。

またパーツは、さらに特性と呼ばれる様々な特徴を持っています。各パーツの特性は、パーツ詳細画面のパーツグラフィックの下に名称が表示され、またウィンドウにその効果が表示されていますので、各々のパーツの効果を把握した上で試してみしましょう。





Medaforth
Medachenge

メダフォース!

メダフォース(≧15ページ)を使用するためには力をためて、「メダフォースゲージ」を上昇させる必要があります。使いたいメダフォースに必要なメダフォース量がたまったら、「行動パーツ選択画面」でセレクトボタンを押して表示される「メダフォース選択画面」で使用するメダフォースを選びましょう。



メダフォースゲージの増やし方

- ❶ 行動パーツ選択画面もしくはメダフォース選択画面で部隊を選択して移動を行わない。
 - ❷ 1回の移動・行動で各ターン初めに得られるAPを全て消費しない(残りのAPがメダフォースとして加算)。
 - ❸ メダフォースゲージを上げる効果のあるパーツを使用する。
 - ❹ 敵からダメージを受ける。
- 【注】メダフォースを覚えていても、熱戦度が必要な機に達していないと発動できません。



メダチェンジ!

特定のメダロットは、戦闘中に「メダチェンジ」(変形)をすることができます。メダチェンジには「シフト変形」・「パワー変形」の2種類があり、メダロットによってどちらの変形方法をとるかはあらかじめ決まっています。メダチェンジ中のメダロットは、4つのパーツの装甲が全て一つにまとまり、パーツを破壊されることがなくなります。

シフト変形

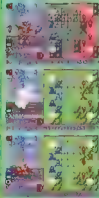
変形にメダフォースを必要としない。変形前と異なった行動をこれるものが多い。

パワー変形

変形にメダフォースが必要。機能や効果が大きくパワーアップしているものが多い。

「パワー変形」中は行動するたびにメダフォースゲージが下がっていき、0になると自動的にメダチェンジ状態が解除されてしまいます。

「行動パーツ選択画面」でセレクトボタンを2回押して表示される「トライプ選択画面」でいずれかのカーソルを選択すればメダチェンジができます(ただし、下記の条件を満たすことが必要です)。逆に変形中、「行動パーツ選択画面」でいずれかのパーツを選択すると、変形を解除できます。



メダチェンジを行うための条件

- ❶ 向き型式番号のパーツ(純正パーツ)でメダロットを組んでいること。
- ❷ 変形を行えるメダロットであること。
- ❸ パーツが一つも破壊されていない状態であること。
- ❹ (パワー変形の場合)メダフォースゲージが0でないこと。

持っているメダロットがメダチェンジ可能か、またどちらの変形方法をとるかについては、「メダロッツ」の「メダロット」画面(≧13ページ)で確認することができます。

ロボット実践知識

Practical

APについての実践知識

各ターン初めに得られるAP

各ターン初めに得られるAPの値は、主にそのメダロットの「メダルのレベル」及び「脚部の推進」の値によって決定されています。

各行動による消費AP

右腕 左腕の消費APは各パーツ詳細画面及び戦闘中の行動パーツ決定画面にて表示をされますが、その他の行動についてもあらかじめ消費APが決定されています。その値は右表の通りです。

頭パーツ	「12」固定
右腕・左腕パーツ	各パーツの消費APの値
メダフォース1~3	「24」固定
変形・変形解除	「16」固定

移動による消費AP（移動タイプと地形との相性）

移動の際に消費するAPの値は、そのメダロットの脚部（移動タイプ）と地形との相性により算出されています。各移動タイプと各地形との相性は以下の表の通りです。相性が良いほど、1グリッド移動する場合の消費APは少なくなります（例 車脚タイプは草原が不得意）。

	平地	山	森	街	海	その他	ジェネレータ						
	砂地	砂漠	丘	山地	草原	森林	道路	町中	水辺	水中	大気	宇宙	
飛行			△	△	△	△	△	△	×	×	○	×	×
浮遊	○	○	○	○	△	△	×	×	×	×	○	×	×
多脚	△	△	◎	◎	△	△	×	×	△	△	○	×	×
式脚	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×
車脚	×	×	×	×	×	×	◎	◎	×	×	○	×	×
履車	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	×	×
潜水	×	×	△	△	△	△	△	△	◎	◎	○	×	×

1 ZOC効果による消費AP

敵のいるグリッドに隣接する上下左右のグリッドを「ZOC」と呼びます。そのグリッドに移動する場合、通常の消費APに加え、ZOC効果の値として「+1」のAP消費しないといえることはできません。逆に味方の隣接グリッドは、敵にとっても「+1」を消費することになります（味方同士ZOCを重ねるとその分ZOC効果が上がります）。

	1	
1	敵	1
	1	

2 ジェネレータ

各チームの斜め後ろにジェネレータと呼ばれるAP供給施設（グリッド）があり、その上に乗ることで、APボーナスを得ることができます。

敵側のフィールドにあるジェネレータに乗った場合は、敵全員のAPが約4分の1減少します。敵のジェネレータを2つとも確保した場合は、倍のAPが減少します。

ターン開始時のAP増加=+6

ターン開始時のAP減少=-奪取されたGPの数×約1/4

敵のジェネレータの上に乗れば、次turnの敵のAPを減少させ、自分のAPを増加させることができます。一歩高揚となります。逆に、敵にジェネレータを奪われるのを防ぎたい場合は、味方の1体がジェネレータの上に連続乗っけます。そうすることで、敵はそのメダロットを破壊しない限りジェネレータを奪うことができません。奪っているメダロットは次のターンにAPのボーナスを得ることになります。

1.5	1	1.5
1	敵	1
1.5	1	1.5

移動する際のグリッド

1グリッドは正方形のマス目、上下左右の4面に別のグリッドが接しています。隣接するグリッド以外の斜めにも移動することが可能ですが、隣接するグリッド（上下左右）に移動する場合の「1.5倍」のAPが必要となります。



ロボトルについての基礎知識

「うつ」・「ぬらいうち」・「なぐる」・「がむしやる」の違い

うつ

ペナルティのない攻撃方法。

ぬらいうち

クリティカルが出やすいが、次の行動まで「回避」することができない。

なぐる

クリティカルが出やすいが、次の行動まで「防御」することができない。

がむしやる

貫通能力があるが、次の行動まで「回避」「防御」共にすることができない。

2 地形との相性と行動成功率

行動を行う際、そのメダロットが選んだ地形の上にいる（移動タイプと地形との相性がよい）かどうかで、行動の成功率が大きく変動します。移動タイプと地形との相性は30ページの記事の通りで、相性がよければ行動は成功しやすくなります。

3 リーダーボーナス

戦闘中、リーダーメダロットには仲間のメダロットの数に応じた防御ボーナスが用意されています。そのため、ロボトル開始直後にリーダーを狙って攻撃を行っても、大きなダメージを与えることができません（逆に自チームのリーダーも大きなダメージを受けません）。このボーナスはチーム内のメダロットが1体破壊されるたびに減っていきますので、リーダー以外のメダロットを狙って攻撃を行っていく方が効果的です。

■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

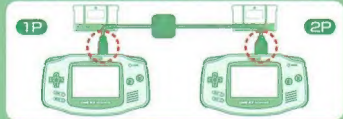
■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス 2台
- 「メダロット・ナビ」カートリッジ 2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、34ページをご覧ください。

※ 1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかりと奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。

通信によるトレーディング・対戦

通信ケーブル(別売)を使用することにより、友達やメダロットのパーツやメダルのやりとりをしたり、対戦したりできます。通信をする場合は、まず「メダロット・ナビ」のセットされた2つのゲームボーイアドバンスに通信ケーブルを正しく接続して、タイトルメニュー選択画面で「つづきから」を選んでください。そしてそれぞれブロック中のコントロールユニットを調べ、「通信ネット」に接続をしてください。



通信ネットでは4種類のサービスを楽しむことができます。

あそびでロボトル

友達やメダロット同士の対戦を行うことができます。勝敗によるパーツ・メダルのやりとりのない、純粋に勝負を楽しむモードです。

①「あそびでロボトル」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

② プレイヤーのメダロット選択及び出場させる仲間の選択を行った後、「フィールドセレクト」画面が表示されるので、自チーム側のフィールドを選択します。画面左下にその地形と移動タイプとの相性が表示されるので、選択の参考にしましょう。

③ 通常のロボトルと同様に「敵・フィールド」画面が表示(相手のリーダーは赤色の主人公グラフィックで表示されています)されます。

④ 通常のロボトルと同様の操作で、戦闘を行います。

⑤ 戦闘終了後、フィールド画面に戻ります。



しんけんロボトル

友達やメダロット同士の対戦を行うことができます。相手に勝つと、相手のパーツの中から1パーツを獲得することができます。

①「しんけんロボトル」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

② ①までは「あそびでロボトル」と同じです。

③ ロボトルに勝負がつくと、勝ったプレイヤーは負けた相手からパーツを1つ獲得することができます。

④ 戦闘終了後、フィールド画面に戻ります。



「しんけんロボトル」終了後、「あそびでロボトル」同様、相手の主人公が仲間として加わります。

【注】「しんけんロボトル」は主人公のメダロットを2体以上組んでいないと選択することができません。

パーツごうかん

パーツの交換を行うことができます。

①「パーツごうかん」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

② パーツ選択画面に切り替わるので、交換に出したいパーツを選択します。この時、Bボタンを押すと「パーツごうかん」がキャンセルされ、フィールド画面に戻ります。

③ パーツの交換が行われた後、フィールド画面に戻ります。
【注】「パーツごうかん」は装備していないパーツを1つ以上持っていないと選択することができません。



メダルあげる

自分の持っているメダルを相手に渡すことができます。

①「メダルあげる」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

② メダル選択画面に切り替わるので、相手にあげたいメダルを選択します。この時、Bボタンを押すと「メダルあげる」がキャンセルされ、フィールド画面に戻ります。

③ メダルが相手に渡されたあと、フィールド画面に戻ります。

【注】「メダルあげる」は装備していないメダルを1つ以上持っていないと選択することができません。また、装備中のメダルや、相手がすでに持っているメダルは渡すことができません。





Character design

フジオカ ケンキ

Voice talent

國府田 マリ子 (ナビ・ナビコ良)

(イマジニアスタッフ)

Executive producer

神蔵 孝之

Supervisor

松田 隆

光澤 嘉一郎 (カイザー・あつざわ)

Producer

大須賀 晃

Director

河村 直哉 (カウムラー)

Assistant Director

高崎 篤志

Sales staff

高田 哲也

井口 智仁

手塚 晃司

Promotion staff

山内 貴志

高橋 正宏

宇野 智之

(ナツメスタッフ)

Executive producer

松本 隆司

Producer

廣田 公男

Director

斐 範明

Program

金谷 守之

奥 哲也

友定 直樹

森満 信治

高宮 貴

Battle system

白川 照幸

Event data

清水 己嘉

小山 宏

Sound Producer

水谷 郁

Music composer

上田 綱代

Sound data

渡辺 哲存

Graphic

羽室 智己

前田 貴志

平岡 雅幸

上田 聡

坂根 大輔

工藤 雅史

大野 晋弘

樺村 啓次

高岡 周哉

Special thanks to

株式会社シーシーアイ

ビュアサウンド

北村 涉

平野 佳菜

(風説社スタッフ)

池田 新八郎

田部 和正

上田 肇一

佐藤 佳代

伊藤 耕平

Total art director

a Title logo design

古賀 孝 (ペンバー・スタッフ)

Special thanks to

轟 良

ほるまりん

今井トウニス

すずめい

核弾頭

撫荒武吉

フクシマサカズ

まるかた

模型の王國



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消滅を防止する為、
定期的なクリーニングをお勧めします。絡棒
や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリー
ニングキット」(DMG-08)を使用して、図の
ようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。
※シンナー、ベンジンなどの揮発油、アルコ
ールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを差差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。





イマジニア株式会社

IMAGINEER

キャラクターデザイン:フジオカ ケンキ 制作協力:(株)講談社コミックボンボン編集部
© 1997/2001 Imagineer Co.,Ltd. © 1997/2001 Natsume Co.,Ltd.

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。